SC

Skreek Nox

Skreek Nox ist ein **Rishii**, der fernab seiner Heimat aufgewachsen ist. Er war schon immer fasziniert von den wunderbaren Geräten, die Händler mitbrachten – Dinge, die er zuvor noch nie gesehen hatte: Raumschiffe, fremde Sprachen und unzählige neue Geräusche.

Angetrieben von dem unbändigen Drang, alles **Neue und Aufregende** zu sammeln, zu hören, zu essen und zu sehen, brach er in sein Abenteuer auf. Oder besser gesagt: Er schlich sich in die Vorratskammer der Händler und richtete dort pures Chaos an. Er verging sich an ihren Vorräten und pfuschte so lange an den Schiffssystemen herum, bis sie die nächste Station erreichten. Dort lockten ihn die Händler aus dem Schiff und ließen ihn kurzerhand zurück.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Technik-Obsession:** Skreek ist besessen von **exotischen technologischen Gadgets** und Krimskrams. Je hübscher es ist oder je interessantere Geräusche es macht, desto besser.
- **Diebesgut-Sammlung:** Seit er als Küken sein erstes Schiff infiltrierte, sammelt er leidenschaftlich wertvolle Tand-Objekte. Das führt dazu, dass inzwischen **diverse verärgerte Leute** Jagd auf ihn machen, um ihr Eigentum zurückzufordern.
- **Stärken:** Er verfügt über ausgeprägte **Wildnis-Fertigkeiten** und eine **hohe Intelligenz**.
- **Schwäche:** Es mangelt ihm an Bildung darüber, wie die "Welt der Erwachsenen" funktioniert (soziale Normen, Gesetze, Konsequenzen).

Borlat Slaim

Borlat Slaim ist ein **Muun** aus den Kernwelten, der die traditionelle Finanzdisziplin seines Volkes mit einer gefährlichen Vorliebe für **Risiko und Glücksspiel** kombiniert. Er ist kein Mann fürs Grobe, sondern ein Architekt des Verbrechens, der Imperien mit einer Bilanzierung anstelle eines Blasters stürzen kann.

Nachdem er die Konten des Huttenkartells für seine eigene Spielsucht "geplündert" hat, verwandelte er sich vom geschätzten Finanzgenie zum gejagten Verräter. Jetzt operiert er aus dem Verborgenen und nutzt sein gefährliches Wissen als Lebensversicherung.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Finanzgenie & Manipulator:** Borlat versteht Geldströme, Scheinfirmen und illegale Marktmechanismen besser als jeder andere. Er gewinnt nicht durch Gewalt, sondern

durch strategische Planung.
- **Die Schwäche (Laster):** Er ist dem **Glücksspiel** verfallen. Für ihn ist ein hohes Risiko der ultimative Beweis seiner Überlegenheit – was ihn jedoch schon einmal alles gekostet hat.
- **Gefährliches Wissen:** Er besitzt Informationen über geheime Konten und Deals der Hutten. Das ist sein größter Schutzschild, aber auch der Grund, warum ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt ist.
- **Ziel:** Er will nicht nur überleben, sondern ein neues, eigenes Netzwerk aufbauen, um am Ende die absolute Kontrolle über die Märkte (und seine Feinde) zu erlangen.

E3-PO

E3-PO ist weit mehr als ein gewöhnlicher Protokolldroide. Ursprünglich von der Archäologin Dr. Aris Graydon erworben, wurde er gezielt modifiziert, um in den gefährlichsten Ruinen des Outer Rim nicht zu übersetzen, sondern darin zu überleben. Er ist ein Relikt einer vergangenen Partnerschaft, geprägt durch Loyalität und den staubigen Tod in einer verschütteten Ausgrabungsstätte.

Nachdem ein schändlicher Verrat seine Schöpferin das Leben kostete, grub sich E3-PO tagelang im Dunkeln aus den Trümmern. Er ist nun ein Wanderer, der das Erbe von Dr. Graydon bewahrt – und ihren Mördern den Tod verspricht.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Der stille Rächer:** E3-PO ist getrieben von dem Wunsch, das Team von Schatzsuchern zur Rechenschaft zu ziehen, das Dr. Graydon hintergangen hat.
- **Tödliche Zuverlässigkeit:** Er trägt das **Projektilwerfer-Gewehr** seiner verstorbenen Mentorin. In Umgebungen, in denen moderne Elektronik oder Blaster versagen, ist er mit dieser "primitiven", aber hocheffektiven Waffe eine tödliche Gefahr.

Gul Garrosch

Gul Garrosch ist ein **Gamorreaner**, der sein Handwerk in den dunkelsten Gassen des Huttenraums gelernt hat. Als ehemaliger "Eintreiber" desselben Kartells, für das auch Borlat Slaim tätig war, war er darauf spezialisiert, finanzielle Unregelmäßigkeiten mit physischer Gewalt zu korrigieren. Er ist der Mann fürs Grobe, der sich jedoch im entscheidenden Moment gegen seine Herren und für einen riskanten Pakt entschied.

Anstatt Borlat hinzurichten, ließ er sich von dessen Logik (und einer Prise Verzweiflung) überzeugen: Ohne das Finanzgenie wäre auch Guls Wert für die Hutten bald bei Null – und sein Ende in den Minen von Kessel besiegelt. Nun ist er Borlats Schatten und sein muskulöser Schutzschild.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Vollstrecker-Expertise:** Gul ist meisterhaft darin, "unangenehme Hausbesuche" abzustatten. Er versteht die Einschüchterungstaktiken der Unterwelt und weiß, wie man sich Respekt verschafft.
- **Der Schicksalspakt:** Seine Zukunft ist untrennbar mit Borlat verbunden. Er sieht in dem Muun sein "Ticket zurück nach oben" und wird ihn mit seinem Leben verteidigen – nicht unbedingt aus Liebe, sondern aus nacktem Kalkül.
- **Gejagter Verräter:** Da er den Befehl zur Exekution verweigerte und bei der Flucht half, führt das Huttenkartell ihn als **Komplizen beim Raub von Kartellgeldern**. Auf seinen Kopf ist ein beträchtliches Kopfgeld ausgesetzt.
- **Überlebensinstinkt:** Trotz seiner gamorreanischen Herkunft ist Gul nicht blind loyal; er besitzt die Bauernschläue, eine sinkende Barke zu erkennen, bevor sie untergeht.

Fazit zur Gruppe:

1. **Borlat (Muun):** Das Gehirn und der Stratege (hohe Sozial- und Wissenswerte).
2. **Gul (Gamorreaner):** Der Schutzschild und die Einschüchterung (Nahkampf/Physis).
3. **E3-PO (Droide):** Der Fernkämpfer und Pilot (Fernkampf/Pilot).
4. **Skreek Nox (Rishii):** Der Infiltrator und weltfremde Logiker (Intelligenz/Überleben).

Revision #1
Created 2026-04-25 19:18:29 UTC by Lester
Updated 2026-04-25 20:30:17 UTC by Lester